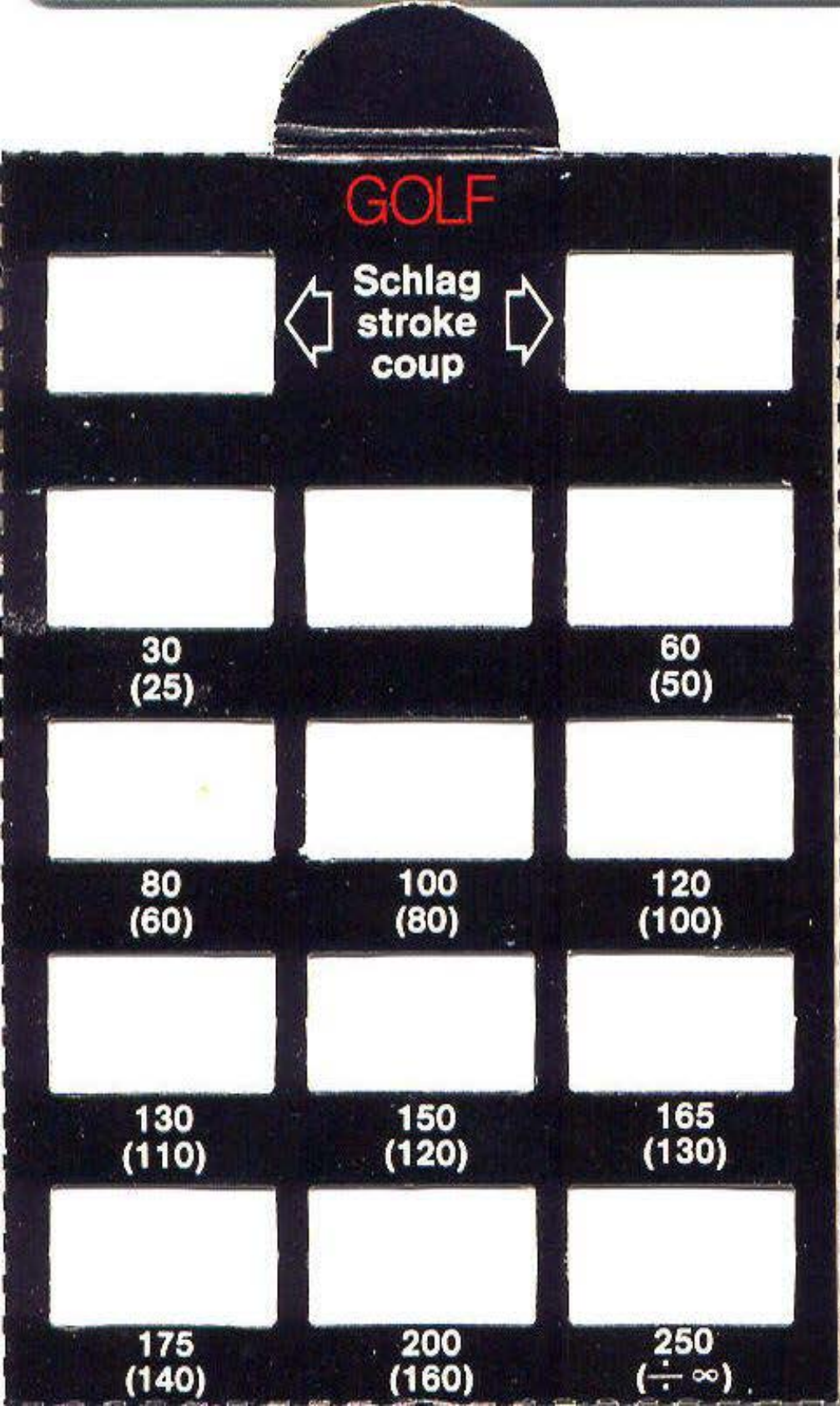
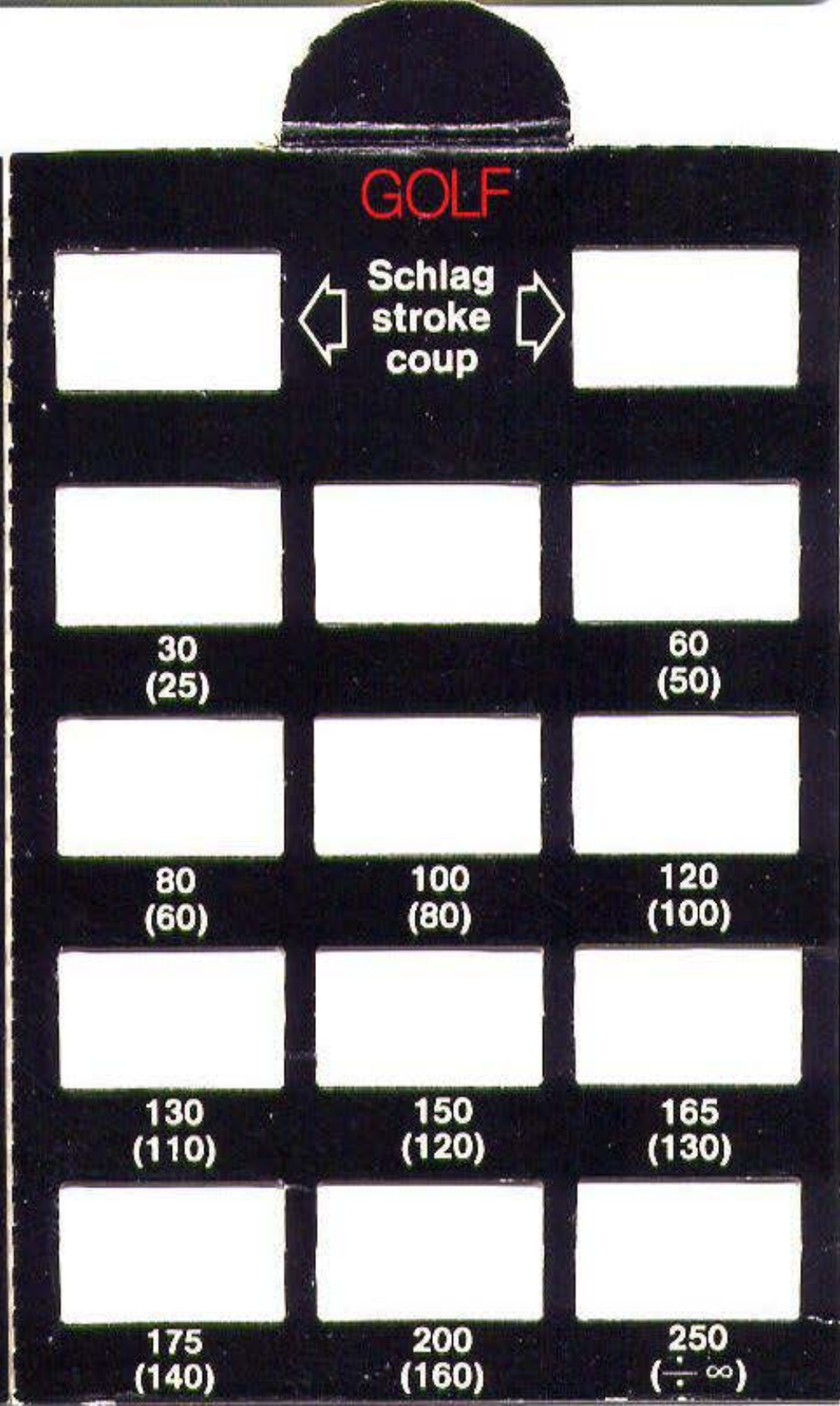

GOLF
Schlag
stroke
coup
30
(25)
60
(50)
80
(60)
100
(80)
120
(100)
130
(110)
150
(120)
165
(130)
175
(140)
200
(160)
250
(÷ ∞)


GOLF
Schlag
stroke
coup
30
(25)
60
(50)
80
(60)
100
(80)
120
(100)
130
(110)
150
(120)
165
(130)
175
(140)
200
(160)
250
(÷ ∞)

VIDEO COMPUTER

VC 4000

CASSETTE **27** GOLF

BEDIENUNGSANLEITUNG
OPERATING INSTRUCTIONS
MODE D'EMPLOI

Höchste Konzentration und viel Geschick erfordert diese Cassette von Ihnen als Golfspieler. Alle Schwierigkeiten eines internationalen 18-Loch-Golfplatzes werden Sie allein oder zu zweit meistern müssen.

So machen Sie die Cassette betriebsbereit.

1. Schließen Sie den Video Computer wie vorgeschrieben an und schieben Sie die Cassette in den Cassetten-Schacht des Video Computers.

2. Durch Drücken der Taste ◀◀ wird das Golf-Programm in den Computer eingelesen. Auf dem Bildschirm erscheint das dreidimensionale Spielfeld. Oben rechts kann die Zahl der Spieler abgelesen werden.

3. Wenn Sie zu zweit spielen wollen, drücken Sie die Taste ▶.

4. Bevor Sie mit dem Spiel beginnen, trennen Sie zuerst die beiden gestanzten Karten aus dieser Spielanleitung heraus und legen diese über die beiden Tastenfelder der beiden Handspielgeräte.

5. Durch Drücken der Taste START wird das Spiel eröffnet.

Maximum concentration and a good deal of golfing skill are what this cassette calls for. All the difficulties of an international 18-hole golf course are here for one or two players to tackle.

How to get the cassette ready for action.

1. Plug in the Video Computer as described, and insert the cassette in the Computer's cassette compartment.

2. Depress the key marked ◀◀, and the Golf programme is read into the Computer. A three-dimensional golf course appears on the screen, with the number of players being shown, top right.

3. If two are to play, depress key ▶.

4. Before play can commence, first detach the two punched cards from these directions and lay them over the keys of the two handsets.

5. Press the START key, and the game can begin.

Cette cassette exige de vous en tant que joueur de golf une très grande concentration et beaucoup d'adresse. Vous devrez, seul ou à deux, triompher de toutes les difficultés d'un terrain de golf international à 18 trous.

Voici comment vous mettez la cassette en état de fonctionnement.

1. Raccordez l'ordinateur vidéo comme c'est prescrit et engagez la cassette dans le logement de cassette de l'ordinateur vidéo.

2. Quand vous appuyez sur la touche ◀◀ le programme golf est lu dans l'ordinateur vidéo. Sur l'écran apparaît le terrain de jeu en trois dimensions. En haut à droite peut se lire le nombre des joueurs.

3. Si vous voulez jouer à deux, appuyez sur la touche ▶.

4. Avant de commencer à jouer, détachez d'abord les deux cartes découpées de la présente notice et posez les sur les deux claviers des deux manipulateurs.

5. Quand vous appuyez sur la touche START (démarrage), le jeu est ouvert.

SPIELREGELN
RULES OF THE GAME
REGLES DU YEU

Beim Golf wird jeder Schlag als Punkt gewertet. Bei zwei Spielern ist derjenige Sieger, der die Partie mit der niedrigsten Schlagzahl abschließt.

Unser Spiel hat ein Vorgabesystem (Handicap) von 71 Schlägen. Wer es schafft, die Partie innerhalb dieser Schlagzahl oder darunter zu spielen, ist Champion.

Für jedes Loch ist eine Sollzahl von Schlägen vorgemerkt (Par). Die Angaben entnehmen Sie der Tabelle.

Jeder Schlag kostet einen Punkt. Die Anzahl der Punkte werden unten links am Bildschirmrand angezeigt.

Das Spiel wird mit einer Fanfare eröffnet. Ein Einzelspieler benutzt nur das linke Handspielgerät. Am oberen Bildschirmrand wird jeweils die Entfernung zum Loch angezeigt. Bringen Sie jetzt Ihren Golfspieler mit dem Steuerhebel des Handspielgerätes in Schlagposition. Ob Sie den Ball voll treffen oder lieber schlenzen wollen, läßt sich durch die Schlägerhaltung beeinflussen. Die Flugbahn des Balls wird auch durch den Seitenwind bestimmt. Seine Stärke erkennen Sie an der Geschwindigkeit der vorbeiziehenden Wolkenfelder.

Der Schlag wird durch Druck auf eine der beiden **roten Tasten** ausgelöst.

Wenn der Ball gelandet ist, wird die neue Distanz zwischen Ball und Loch berechnet. Ein neues Bild zeigt die neue Spielsituation. Mit Hilfe der auf den Lochmasken angegebenen Entfernungen wird durch Tastendruck der richtige Schläger gewählt.

Die in Klammern angegebenen Entfernungen gelten für schwieriges Gelände. Die einzelnen Löcher haben verschiedene Hindernisse, wie Mulden (gelb) und Wasser (blau). Ist der Ball in einer Mulde (schwieriges Gelände) gelandet, so kann er dort nur mit dem 30 (25)er Schläger (Club) herausgespielt werden.

Die Reichweite des Balles hängt vom gewählten Schläger ab, wird aber auch durch den Computer zufällig bestimmt. Und zwar liegen die Differenzen
zwischen 0 und 39 m bei den 130 bis 250 m-Clubs und zwischen 0 und 19 m bei den 20 bis 120 m-Clubs.

Mit etwas Glück kommt schon das erste Loch (Green) in Sicht. Aber Vorsicht! Wird der Ball zu hart geschlagen und verschwindet hinter dem Horizont, kostet das einen Punkt und der Schlag muß wiederholt werden.

Fällt der Ball ins Wasser (blaue Farbe) bekommt der Spieler einen Punkt angerechnet und muß den Schlag vom alten Standpunkt aus wiederholen.

Je geringer die Entfernung zum Loch wird – die genaue Entfernung können Sie am oberen Bildschirmrand ablesen – desto leichter sollte der Schläger sein, den Sie wählen.

Sobald Sie das gelb umrandete Grün erreicht haben, erkennen Sie das Loch (Putt), weil das Spielfeld von oben gezeigt wird. Jetzt kann nur noch mit dem leichtesten Schläger (Putter) gespielt werden. Bevor Sie die entsprechende Taste des

LOCH HOLE TROU	ENTFERNUNG DISTANCE	PAR
1	360	4
2	370	4
3	400	4
4	340	4
5	130	3
6	380	4
7	330	4
8	370	4
9	180	3
10	530	5
11	150	3
12	280	4
13	470	5
14	410	4
15	390	4
16	170	3
17	470	5
18	340	4
		71 HANDICAP

Handspielgerätes drücken, müssen Sie Ihren Golfer erst mit den Fußspitzen unmittelbar vor den Ball bringen. Auch die Funktion des Steuerhebels ist nunmehr verändert. Richtung und Geschwindigkeit lassen sich jetzt durch den Steuerhebel beeinflussen. Der Ball kann von rechts oder links geschlagen (putten) werden. Befindet sich der Ball nicht im Green, so ist seine Geschwindigkeit etwas langsamer. Nach dem Abschlag haben Sie jetzt 0,5 Sekunden Zeit, um die Richtung des rollenden Balles zu korrigieren. Es empfiehlt sich, den Steuerhebel vor dem Abschlag in der gewünschten Schlagrichtung festzuhalten. Gelingt es, das Loch mit der vorgegebenen Sollzahl zu spielen, wird dies durch zweimaliges Spielen einer Melodie signalisiert. Bleibt der Spieler 1 Punkt unter Par (Birdie) ertönt das Signal dreimal und bei 2 Punkten unter Par (Eagle) viermal. Befindet sich der Ball im Putt, schaltet der Computer automatisch um und Sie können das nächste Loch spielen.

Spiel zu zweit:

Spielen zwei Spieler, so hat jeweils derjenige den nächsten Schlag, der am weitesten vom Loch entfernt ist. Befindet sich jedoch ein Spieler im Grün (Green), muß der andere warten, bis dieser zu Ende gespielt hat. Die beiden Spieler unterscheiden sich farblich. Der linke ist blau, der rechte rot.

In Golf, every stroke counts as a point. When two play, the winner ist the player who completes the course with the lowest number of strokes.

Our game has a par-71 course. The player who completes a round in 71 strokes is a scratch player. Each hole has a standard number of strokes (par). Particulars may be gathered from the table.

Every stroke costs one point, the number of points being shown in the lower left of the screen.

Each game opens with a fanfare. A single player uses the left handset. The distance to the next hole is indicated at the top of the screen. Move your golfer into position with the lever of the handset. Whether you hit the ball direct or prefer to slice depends on how you make the shot. Ball trajectory will also be affected a side wind. Wind force can be judged from the speed of the passing clouds.

The stroke is carried out by pressing one of the two **red keys.**

As soon as the ball lands, the new distance between ball and hole is calculated. A new picture shows the new situation. Check the distances shwon on the mask, and press the key to select the appropriate club.

The distances quoted in brackets refer to difficult terrain. The various holes have various-hazards, viz. sand (yellow) and water (blue). If the ball lands in a bunker,-i. e. a sand hazard (difficult terrain), it can only be extricated with a 30/25 club.

The length of the shot depends on the club selected, but also on an element of chance introduced by the Computer, the differences ranging between 0 and 39 m for the 130 to 250 m clubs, and between 0 and 19 m for the 20 to 120 m clubs.

With a little luck, the first green will soon be in sight. But beware! Hit the ball too hard and it will vanish over the horizon. That will cost you a point, and you'll have to repeat the stroke.

If the ball lands in water (blue), this too costs a point, and the stroke must be repeated from the point of the last shot.

The shorter the distance to the hole – the exact figure is shown at the top of the screen – the lighter the club you should choose.

Once you have reached the green edged with yellow, you will recognize the hole (cup), because the course is now shown from above. Now you can only play with the lightest club (putter). Before pressing the appropriate key of the handset, bring your golfer right up to the ball. The control lever, too, now has a different function, for it can be used to influence speed and direction of the ball. The ball can be putted from left or right. If the ball is not on the green, the speed is slower. After the stroke you have 0.5 second to correct the direction of the rolling ball. The best idea is to hold the control lever in the desired direction of the shot before performing the stroke.

When a hole is played in par, the player is rewarded with a little tune played twice. The signal sounds three times when one stroke less than par is needed (birdie), and four times for two strokes under par (eagle).

When the ball is in the cup, the Computer moves on automatically, and teeing for the next hole can begin.

Two players:

Where two play, it is always the turn of the player farthest from the hole. But where one player is on the green, the other must wait till he has finished his game. The two players have different colours, blue for the left-hand, red for the right-hand player

---

Au golf, chaque coup compte un point. Avec deux joueurs, le vainqueur est celui qui termine la partie avec le plus faible nombre de coups.

Notre jeu a un système (Handicap) allouant 71 coups. Celui qui réussit à jouer la partie dans le limites de ce nombre de coups ou au-dessous est champion.

Pour chaque trou est prévu un nombre nominal de coups (Par). Ces indications figurent sur le tableau.

Chaque coup vaut un point. Le nombre de points est affiché sur l'écran en bas à gauche. Les jeu est ouvert par une fanfare. Un joueur seul utilise seulement le manipulateur de gauche. Au bord supérieur de l'écran est indiquée, dans chaque cas, la distance séparant du trou.

Avec la manette du manipulateur, amenez maintenant votre joueur de golf en position de jeu. En fonction de la façon de tenir la crosse, vous pouvez frapper la balle carrément ou, si vous le préférez, sans élan. La trajectoire de la balle est aussi influencée par le vent latéral. Vous reconnaîtrez la force du vent à la vitesse de passage des nuages.

Le coup se déclenche par pression sur l'une des deux **touches rouges.**

Quand la balle est immobilisée, la nouvelle distance entre balle et trou est calculée. Une nouvelle figure montre la nouvelle situation du jeu. A l'aide des distances indiquées sur les caches perforés, on choisit la bonne crosse en appuyant sur la touche.

Les distances indiquées entre parenthèses sont valables pour un terrain difficile. Les divers trous ont différents obstacles, comme cuvettes (jaune) et eau (bleu). Si la balle a atterri dans une cuvette (terrain difficile), il n'est possible de l'en faire sortir qu'en jouant avec une crosse (Club) de 30 (25).

La portée de la balle dépend de la crosse choisie, mais elle est déterminée aussi par l'ordinateur. En fait les différences se situent
entre 0 et 39 m avec les crosses de 130 à 250 m et
entre 0 et 19 m avec les crosses de 20 à 120 m.

Avec un peu de chance, le premier trou vert (Green) est déjà en vue. Mais attention! Si la balle est frappée trop fort et disparaît derrière l'horizon, cela coûte un point et le coup doit être répété.

Si la balle tombe dans l'eau (couleur bleue), le joueur se voit attribuer un point et il doit répéter le coup à partir de l'ancien point de départ.

Plus la distance au trou devient faible – vous pouvez lire la distance exacte en haut de l'écran – plus la crosse que vous choisissez doit être légère.

Dès que vous avez atteint le vert entouré de jaune, vous reconnaissez le trou (Putt), parce que le terrain de jeu est montré de dessus. Vous pouvez maintenant jouer seulement avec la crosse la plus légère (Putter). Avant d'appuyer sur la touche correspondante du manipulateur, vous devez d'abord approcher votre joueur de sorte que la pointe de ses pieds se trouve juste devant la balle. Même la fonction de la manette est maintenant modifiée. La manette permet d'influencer la direction et la vitesse. La balle peut être frappée (Putt) de la droite ou de la gauche (putten). Si la balle ne se trouve pas dans le vert (Green), sa vitesse est quelque peu plus lente. Après avoir lancé la balle, vous avez maintenant 0,5 secondes de temps pour corriger la direction de la balle qui roule. Avant de frapper la balle, il est recommandé de tenir la manette dans la direction de lancement désirée.

Si un joueur réussit à atteindre un trou avec le nombre nominal alloué, cela est signalé par une mélodie jouée deux fois. Si le joueur reste un point au-dessous de 'Par' (Birdie) le signal retentit trois fois, et dans le cas deux points au-dessous de 'Par' (Eagle) quatre fois.

Quand la balle est dans le trou (Putt), l'ordinateur effectue automatiquement la commutation et vous pouvez commencer à jouer le trou suivant.

Jeu à deux:

S'il y a deux joueurs, le coup suivant revient toujours au joueur se trouvant le plus éloigné du trou. Si toutefois un joueur se trouve dans le vert (Green), l'autre doit attendre qu'il ait fini de jouer. Les deux joueurs sont de couleurs différentes. Celui de gauche est bleu, celui de droite est rouge.